

Wii™

Kirby™ e la stoffa dell'eroe



MANUALE DI ISTRUZIONI
(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA)

I manuali associati a questi software sono riproduzioni digitali dei manuali cartacei originali. Alcuni dei contenuti di questi manuali potrebbero risultare inusuali per i giocatori di oggi. Essi potrebbero inoltre contenere riferimenti a funzioni che non possono essere utilizzate in questa versione del gioco oppure informazioni per gli utenti non più valide, come ad esempio garanzie e numeri di telefono o indirizzi del servizio clienti.

Per informazioni sui prodotti, consulta il sito Internet Nintendo all'indirizzo:

www.nintendo.com

Per supporto tecnico e risoluzione dei problemi,
consulta il manuale di istruzioni della console Wii U o il sito:

support.nintendo.com

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software,
visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua area di residenza.

PEGI (Europe): www.pegi.info

USK (Germania): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australia): www.classification.gov.au

OFLC (Nuova Zelanda): www.classificationoffice.govt.nz

Russia: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

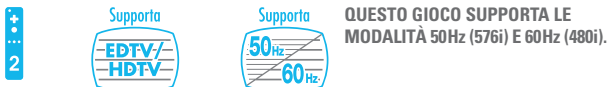
Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.



Grazie per aver scelto KIRBY™ E LA STOFFA DELL'EROE per la console Wii™.

ATTENZIONE: leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse in questo manuale prima di utilizzare la console, un disco o un accessorio Nintendo®.

Per sfruttare al massimo le potenzialità di questo gioco, leggere attentamente e completamente il presente manuale di istruzioni. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.



QUESTO GIOCO SUPPORTA LE
MODALITÀ 50Hz (576i) E 60Hz (480i).

IMPORTANTE NOTA LEGALE

QUESTO GIOCO NINTENDO È ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO CON DISPOSITIVI LEGALI. L'USO DI UN DISPOSITIVO ILLEGALE RENDERÀ NULLA LA GARANZIA DEL PRODOTTO NINTENDO. ESEGUIRE UNA COPIA DI QUALSIASI GIOCO NINTENDO È ILLEGALE E SEVERAMENTE VIETATO DALLE LEGGI NAZIONALI E INTERNAZIONALI SULLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE.



© 2010–2011 NINTENDO/GOOD-FEEL

© 2010–2011 HAL LABORATORY, INC. / NINTENDO

TM, © AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2011 NINTENDO.

★ Indice ★

Storia	4
Come iniziare	6
Comandi di base	10
Azioni	12
Toppalandia	16
Largo Trapunta	20
Residence Piumotto	21
Foto	24

🍎 Aggiornamento del menu Wii

La prima volta che inserisci il disco nella console Wii™ viene verificato se nella console è presente la versione più recente del **menu Wii**. Nel caso sia necessario un aggiornamento, verrà visualizzato lo **schermo di conferma Aggiornamento console Wii** e dovrai selezionare OK per proseguire. A volte l'aggiornamento richiede qualche minuto ed è possibile che vengano installati nuovi canali nel **menu Wii**. Ricorda che il **menu Wii** deve essere aggiornato per poter avviare il disco.



NOTA: se, dopo aver eseguito un aggiornamento, nel Canale Disco non viene ancora visualizzato il titolo del disco inserito, è necessario un ulteriore aggiornamento. In tal caso, ripeti la procedura descritta precedentemente.

I canali aggiunti al **menu Wii** tramite un aggiornamento vengono salvati nella memoria della console se è disponibile sufficiente spazio libero. Puoi eliminare i canali aggiunti accedendo allo **schermo Gestione dati** dalle Opzioni Wii; se in futuro li volessi nuovamente scaricare lo potrai fare attraverso il Canale Wii Shop, senza costi aggiuntivi.

Quando viene eseguito l'aggiornamento del **menu Wii**, c'è la possibilità che eventuali modifiche software o hardware non autorizzate vengano individuate e che i contenuti non autorizzati vengano cancellati: ciò potrebbe provocare il blocco immediato o ritardato della console. La mancata esecuzione dell'aggiornamento potrebbe causare problemi di utilizzo a questo e ad altri giochi futuri. Nintendo non può garantire che i software o gli accessori non autorizzati funzionino ancora dopo aver eseguito questo o futuri aggiornamenti del **menu Wii**.

★ Storia ★

Un bel giorno, nel tranquillo regno di Dream Land, Kirby™ stava facendo una passeggiata quando notò il suo cibo preferito, un pomodoro, in cima a un cespuglio. Tuttavia, appena Kirby cercò di mangiarlo, apparve uno stregone in palandrana!



Lo stregone Malandrana

"Lascia stare il mio Metapomo magico!" gridò lo stregone.

Ma Kirby inghiottì alla svelta il Metapomo! In quell'istante, il calzino bianco appeso al collo dello stregone cominciò a brillare... e risucchiò Kirby!

Ben presto Kirby si rese conto che il calzino l'aveva catapultato in un mondo composto interamente di tessuto. Ma la sorpresa fu ancora maggiore quando vide che il suo corpo era fatto di filo!



Kirby

Poi Kirby vide un mostro filoso che inseguiva un ragazzo di filo blu! Allora si trasformò in un'auto e salvò il ragazzo dal mostro. A quanto pare, quello strano Metapomo aveva dato a Kirby il potere di trasformarsi in un'auto e... chissà cos'altro.

Il ragazzo di filo blu disse di essere Batuffolo, principe di Toppalandia. Lo stregone Malandrana aveva scucito Toppalandia in sette parti e il principe Batuffolo si era messo all'opera per ricucirla. Non appena Kirby ebbe ascoltato la sua storia, decise di aiutarlo a salvare Toppalandia e sconfiggere il malvagio Malandrana!



Il principe Batuffolo

Come iniziare

Inserisci il disco di KIRBY™ E LA STOFFA DELL'EROE nello slot disco della console Wii.

- 1 La console si accenderà e apparirà lo **schermo salute e sicurezza** mostrato qui a destra. Dopo aver letto attentamente, premi il pulsante A per proseguire. Lo **schermo salute e sicurezza** appare anche se inserisci il disco dopo aver acceso la console Wii.



- 2 Punta il telecomando Wii verso il Canale Disco nel **menu Wii** e premi il pulsante A.



Menu Wii

- 3 Apparirà lo **schermo anteprima canali**. Punta il telecomando Wii verso AVVIA e premi il pulsante A.



Schermo anteprima canali

- 4 Quando appare lo **schermo informazioni laccetto**, controlla di avere assicurato correttamente il laccetto al polso e premi il pulsante A.

Accederai allo **schermo del titolo**.

In questo gioco il telecomando Wii dovrà essere per lo più afferrato alle estremità.



Schermo informazioni laccetto

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console Wii. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Wii è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni a riguardo, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Sincronizzare il telecomando Wii con la console Wii

Per utilizzare il telecomando Wii, devi sincronizzarlo con la console Wii. Il telecomando Wii fornito con la console è già stato sincronizzato. Puoi utilizzare la **sincronizzazione standard** per sincronizzare telecomandi Wii aggiuntivi con la tua console Wii o per risincronizzare il tuo telecomando Wii originale. Questa procedura permette al tuo telecomando Wii di comunicare con la console.

Sincronizzazione standard – Il telecomando Wii rimarrà sincronizzato con la console iniziale fino a quando non esegui una nuova **sincronizzazione standard** con una console diversa.

Sincronizzazione temporanea – Questa procedura ti permette di usare temporaneamente il tuo telecomando con una console diversa dalla tua oppure di usare il telecomando di un altro giocatore sulla tua console. **Questa procedura non ha alcun effetto sulle impostazioni relative alla sincronizzazione standard del telecomando Wii.** Il telecomando Wii sarà in grado di comunicare con la console solamente finché i due dispositivi sono accesi: una volta spenti, la **sincronizzazione temporanea** verrà annullata.

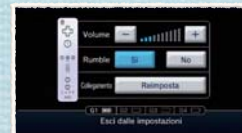
- Una console Wii può essere sincronizzata con un massimo di 16 telecomandi Wii, 10 tramite la **sincronizzazione standard** e 6 tramite la **sincronizzazione temporanea**.
- La console Wii può essere accesa e spenta solo con un telecomando Wii sincronizzato tramite la **sincronizzazione standard**.

Sincronizzazione temporanea

NOTA: quando esegui questa procedura, le impostazioni della **sincronizzazione standard** vengono temporaneamente disattivate fino a quando non spengi la console. Quando riaccendi la console, verrà ripristinata la **sincronizzazione standard**.

1. Premi il pulsante HOME su un telecomando Wii sincronizzato con la console.
2. Seleziona dapprima **IMPOSTAZIONI TELECOMANDO Wii** dal **menu HOME**, poi l'opzione **REIMPOSTA**.
3. Premi contemporaneamente i pulsanti 1 e 2 dei telecomandi che vuoi sincronizzare con la console. **L'ordine in cui vengono sincronizzati i telecomandi sarà anche l'ordine dei partecipanti alle partite per più giocatori.**
4. I LED giocatore lampeggiano durante la sincronizzazione. Tieni premuti i pulsanti fino a quando i LED giocatore smettono di lampeggiare. Ciò indica che la sincronizzazione è terminata.

Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni della console Wii: installazione.



Il titolo presente sul disco è differente dal titolo italiano perché questo disco è commercializzato in tutta Europa. Buon divertimento con il tuo nuovo software.

Modalità 60Hz (480i)

Molte persone non conoscono la differenza tra 50Hz e 60Hz, ma poiché la maggior parte dei televisori più recenti supporta i 60Hz, vale sicuramente la pena di scoprire se il tuo televisore è compatibile o meno. In parole povere, Hz (Hertz) è l'unità di misura correlata al numero di frame per secondo (fps) che appaiono a schermo.

50Hz producono 25 fps mentre 60Hz circa 30 fps. La differenza potrebbe sembrare minima, ma l'aumento della qualità dell'immagine nel passaggio da 25 a circa 30 fps è piuttosto evidente a schermo. Grazie ai 60Hz otterrai immagini ancora più fluide, minore sfarfallio e velocità ottimale, per una perfetta esperienza di gioco.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la modalità 60Hz (480i), seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Tuttavia, alcuni televisori, in particolare i modelli più vecchi, non supportano tale modalità. Di conseguenza, alcuni giocatori potrebbero riscontrare delle difficoltà nel visualizzare il gioco. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità 60Hz (480i), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice.

Se, dopo aver impostato la modalità 60Hz (480i), lo schermo dovesse apparire nero o presentare immagini distorte, è probabile che l'apparecchio TV non supporti la modalità 60Hz (480i). Per tornare alle impostazioni di default, premi RESET sulla console Wii tenendo premuta la pulsantiera **+** verso il basso. La console Wii si riavvierà in modalità 50Hz (576i). Per maggiori informazioni su come impostare il tipo di TV, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Inoltre, collegando il cavo RGB per Wii (RVL-013) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso RGB e della modalità 60Hz (480i) (compatibilità PAL60), o il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso Component, puoi ottenere immagini estremamente nitide.



Modalità EDTV/HDTV (480p) - Scansione progressiva

EDTV/HDTV (480p) è una modalità video a scansione progressiva, che permette di godere della migliore qualità grafica possibile. Ciò si traduce in immagini estremamente nitide, velocità ottimale e sfarfallio ridotto al minimo, per una perfetta esperienza di gioco. Nintendo desidera che gli utenti usufruiscano dei suoi prodotti nelle migliori condizioni.

È possibile, tuttavia, che questa modalità non sia utilizzabile: ciò potrebbe dipendere dal televisore o dal cavo. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità EDTV/HDTV (480p) (scansione progressiva), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice. Prima di attivare questa modalità, assicurati di usare il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) e che la modalità progressiva sia attivata sul tuo televisore.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la modalità EDTV/HDTV (480p), seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.



Prima partita e file di salvataggio

La prima volta che avvii il gioco, è consigliabile creare dei file di salvataggio. Selezionando OK, accederai allo **schermo del titolo**. Per creare un file di salvataggio, servono 31 blocchi liberi nella memoria della console Wii.

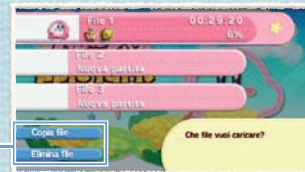
Schermo del titolo

Usa la pulsantiera **+** per scorrere le opzioni disponibili: UN GIOCATORE o DUE GIOCATORI. Premi il pulsante 2 per selezionarne una. Se scegli DUE GIOCATORI, dovrai sincronizzare un altro telecomando Wii.

NOTA: per maggiori informazioni sulla **modalità a due giocatori**, vedi pagina 11.

Schermo di selezione dei file di salvataggio

Seleziona un file di salvataggio e scegli SI per caricarlo. Inoltre, in questo schermo è possibile copiare o eliminare i file.



Opzioni dei file di salvataggio

COPIA FILE

Usa questa opzione per copiare il salvataggio desiderato su un altro file. Seleziona prima il salvataggio che vuoi copiare, poi il file su cui vuoi copiarlo.

ELIMINA FILE

Seleziona il file che vuoi cancellare.

NOTA: i file eliminati non possono essere recuperati.

Salvataggio

I dati relativi alla partita in corso vengono salvati automaticamente quando completi un livello (vedi pag. 19), modifichi l'arredamento di una stanza (vedi pag. 21) o entri in possesso di oggetti o stoffe (vedi pagg. 21-22).

NOTA: per maggiori informazioni su come gestire i dati presenti su scheda SD e i file di salvataggio dal **menu Wii**, consulta il capitolo "Impostazioni console Wii e gestione dati" del manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

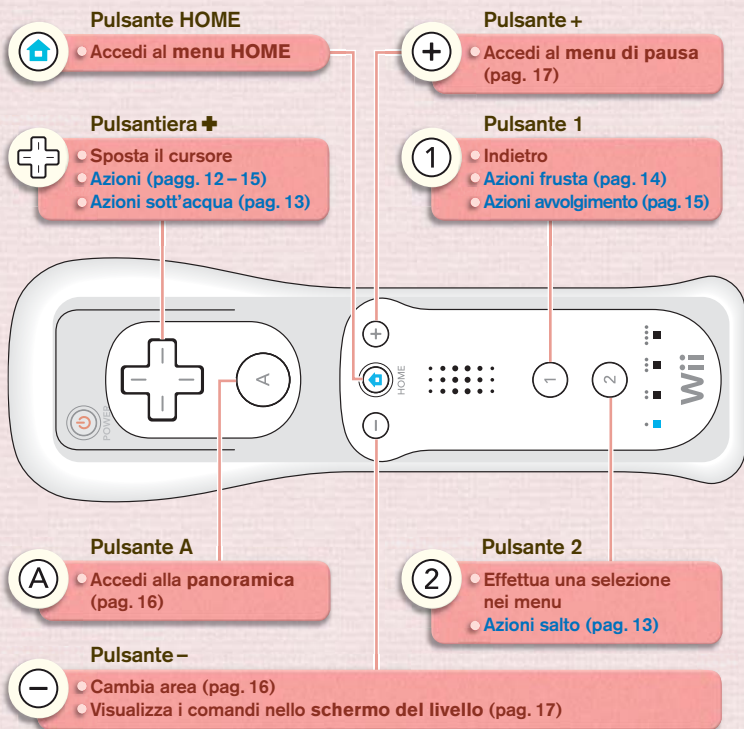
Comandi di base

Per giocare a KIRBY E LA STOFFA DELL'EROE, afferra il telecomando Wii alle estremità.
In alcune parti del gioco, dovrai puntare il telecomando Wii verso lo schermo.

Telecomando Wii afferrato alle estremità

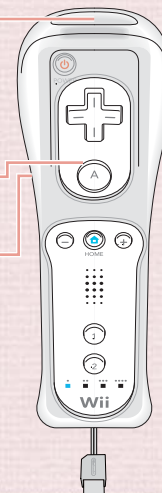
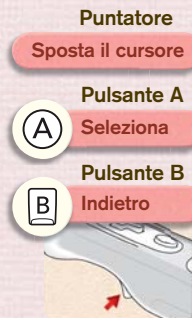
Le parti di testo in **rosso** si riferiscono ai comandi all'interno dei menu; le parti di testo in **blu** si riferiscono ai comandi relativi a Kirby. Per maggiori informazioni sulle azioni che puoi eseguire, vedi le pagine 12 – 15.

NOTA: puoi interrompere la visualizzazione dei filmati premendo il pulsante + e selezionando SI. Se hai almeno cominciato a visualizzare un filmato, potrai vederlo a Piazza Toppa. Per maggiori informazioni su Piazza Toppa, vedi pagina 20.



Telecomando Wii puntato

Per arredare le stanze del residence Piumotto, occorre puntare il telecomando Wii verso lo schermo. Per maggiori informazioni su come arredare, vedi pagina 21.



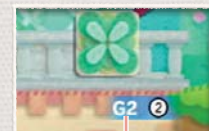
Modalità a due giocatori

Se hai due telecomandi Wii, un secondo giocatore può unirsi alla partita nei panni del principe Batuffolo. I comandi del principe Batuffolo sono uguali a quelli di Kirby. Per giocare in due, sincronizza il secondo telecomando Wii. Una volta apparso il simbolo G2, basta premere il pulsante 2 sul secondo telecomando per attivare la **modalità a due giocatori**. Puoi anche accedere allo **schermo del titolo** o allo **schermo di inizio livello** (vedi pagina 17) e selezionare **DUE GIOCATORI**.

NOTA: alcune trasformazioni comportano comandi separati per i due personaggi. Per maggiori informazioni sulle trasformazioni, vedi pagina 15.

Ci pensa Angelina!

Durante un livello, premi il pulsante A per chiamare Angelina e farti portare dall'altro giocatore. Durante il trasporto, il giocatore è invulnerabile (vedi pagina 18). Premi il pulsante 2 per fare volare Angelina più velocemente.



Simbolo G2

Angelina



Azioni

Kirby dispone di nuovi modi di interagire con lo scenario e abilità. Per esempio, può lanciare un pezzo di filo per usare gli elementi a schermo o sconfiggere i nemici. Impara a usare queste caratteristiche per salvare Toppalandia!

Azioni di movimento

Cammina



Scatta



Premi destra o sinistra due volte rapidamente per effettuare uno scatto.



Abbassati



Sali o scendi da una scala



Sfilati

Premi in direzione di un passaggio stretto.



Ti trasformerai in un filo e riuscirai a passare.



Entra ed esci dal tessuto



Porta



Posizionati davanti a una porta e premi la pulsantiera ➕ verso l'alto.



Ora ti trovi dall'altra parte del tessuto!

Cucitura

Quando entri nel tessuto, puoi saltare sulle cuciture come se fossero delle piattaforme!

Azioni salto

2

Salta

Esegui un balzo verso l'alto.

Peso

Trasformati in un peso per schiacciare i nemici o rompere determinati tipi di blocco. Per maggiori informazioni sui blocchi, vedi pagina 14.



Tieni premuto il pulsante 2 mentre il personaggio che controlli è sospeso in aria.

Paracadute

Trasformati in un paracadute per scendere lentamente. Rilascia il pulsante 2 per tornare allo stato precedente.

Azioni sott'acqua

Nuota

➕ o ➖ e 2

Usa la pulsantiera ➕ per nuotare. Premi ripetutamente il pulsante 2 per accelerare. Tienilo premuto per mantenere velocità e direzione di nuoto stabili. Anche sott'acqua puoi utilizzare le azioni con la frusta (vedi pagina 14) e quelle di avvolgimento (vedi pagina 15).



Salta

Tieni premuta la pulsantiera ➕ verso l'alto o premi il pulsante 2 quando stai nuotando vicino alla superficie.

Accedi ai livelli e parla con gli altri personaggi

Quando ti trovi nello schermo dell'area (vedi pagina 16) e ti avvicini all'entrata di un livello o un luogo particolare, appare il simbolo ➕. Lo stesso simbolo appare a Largo Trapunta (vedi pagina 20) quando ti avvicini a un personaggio con cui è possibile parlare. Premi la pulsantiera ➕ verso l'alto per parlare con i personaggi o accedere ai livelli o ad altri luoghi.

Azioni frusta

Usa la tua Frusta filante per tirare Toppe a strappo e bottoni.



Toppe e bottoni

Tira Toppe a strappo e bottoni per scoprire premi e nuove aree da esplorare.

Attacca un nemico per...

Frusta filante

Colpisce nemici e blocchi con la Frusta filante.

1

Appendi a un bottone per...

Tira una cerniera o un bottone per...

... dondolarsi!

Puoi persino dondolarsi da determinati bottoni! Appendi ad essi con la tua Frusta filante e tieni premuta la pulsantiera ➤ verso destra o sinistra per dondolarsi. Puoi sfruttare questa abilità per effettuare salti più alti del normale.

... sfilarlo!

Kirby può sfilare i nemici per sconfiggerli. Inoltre, è possibile sfilare alcuni ostacoli per aprirsi la strada.

... tirarli via!

Tieni premuta la pulsantiera ➤ verso destra o sinistra per tirare la cerniera nella direzione corrispondente.

Sfila un blocco

Kirby può sfilare alcuni blocchi. Per eliminare i Blocchi filosi, puoi sfilarli, colpirli con un gomitolo o saltarci su sotto forma di peso. Non è possibile sfilare i Blocchi di stoffa, ma puoi colpirli con un gomitolo o trasformarti in peso e saltarci su. Sul tuo cammino troverai anche dei Blocchi di denim, che però sono indistruttibili.

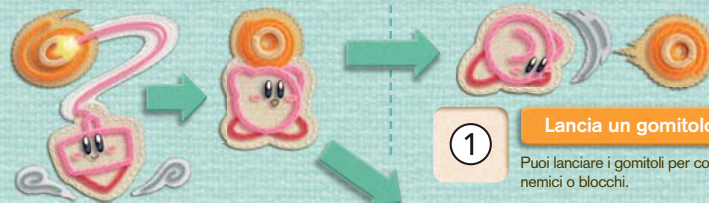
Blocco filoso



Blocco di stoffa



Azioni avvolgimento



1

Lancia un gomitolo

Puoi lanciare i gomitoli per colpire nemici o blocchi.

Avvolgi

Premi il pulsante 1 per attaccare i nemici. Tienilo premuto per avvolgerli!

Quando avvolgi un nemico o un blocco, questi si trasformano in un gomitolo. A seconda della loro origine, alcuni gomitoli esplodono dopo pochi istanti; altri inseguono automaticamente i tuoi nemici dopo essere stati lanciati!

Posa un gomitolo



È possibile posare i gomitoli per terra. Colpisili con la frusta per riprenderli.

Trasformazioni

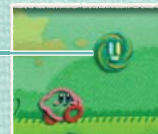
Tira una Toppa di trasformazione per scoprire un Metavortex! Ci sono diversi tipi di Metavortex, ciascuno dei quali trasforma Kirby in qualcosa di diverso.

NOTA: per maggiori informazioni sulle abilità disponibili con ciascuna trasformazione, premi il pulsante - o accedi al menu di pausa (vedi pagina 17) e seleziona COMANDI dopo che Kirby si è trasformato.

Salta in un Metavortex per...

... trasformarti in Robocarro!

Metavortex



Robocarro

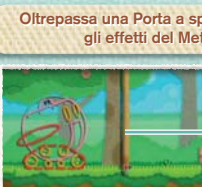
Prova tutte le trasformazioni!



Disco volante



Fuoristrada



Porta a spola

Oltrepassa una Porta a spola per annullare gli effetti del Metavortex.

Toppalandia

Toppalandia è composta da varie aree da esplorare! Ogni area racchiude molti livelli, tra cui due livelli bonus e uno in cui affronterai il guardiano dell'area.

Schermo dell'area

Da questo schermo puoi accedere ai vari livelli.

Livelli

I livelli contrassegnati da un punto interrogativo sono ancora bloccati. Per sbloccarli, devi trovare la relativa Toppa dell'area! Per maggiori informazioni su questo tipo di toppe, vedi pagina 19.



Panoramica

Quando ti trovi nello **schermo dell'area**, premi il pulsante A per accedere alla **panoramica**. Questa è una mappa che ti mostra quali livelli hai sbloccato, quanti tesori hai trovato in ciascun livello (vedi pagina 18) e che tipo di medaglia hai ottenuto (vedi pagina 19).

Area attuale



Numero di perline

Area adiacente

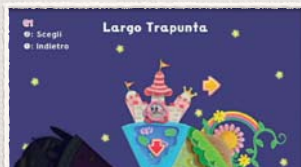
Le aree a cui non puoi accedere sono contrassegnate da un punto interrogativo.

Informazioni sul livello

È il tipo di medaglia che hai ottenuto, rappresenta i tesori che hai trovato e indica i tesori che non hai ancora scoperto.

Come cambiare area

Dirigiti alla destra o alla sinistra di un'area per recarti nell'area adiacente o premi il pulsante + e seleziona un'area per raggiungerla istantaneamente. Usa la pulsantiera + per scorrere le aree sbloccate e premi il pulsante 2 per selezionarle. Per visualizzare questo schermo, puoi anche accedere al **menu di pausa** e selezionare MAPPA. Le aree non ancora sbloccate non sono raggiungibili.



Schermo di inizio livello

Quando avvii un livello, viene visualizzato lo **schermo di inizio livello**. Se hai già completato il livello in questione, potrai vedere il numero massimo di perline che vi hai raccolto, la tua Serie migliore (vedi pagina 18), i tesori che hai trovato e la medaglia migliore che hai ottenuto. Premi il pulsante 2 e seleziona il numero di giocatori per iniziare il livello.



Schermo del livello

Controlla Kirby e guidalo verso la fine di ciascun livello (vedi pagina 19). Puoi spendere le perline raccolte in giro per i livelli nei negozi di Largo Trapunta (vedi pagina 20).

Perline raccolte



Perline

Ci sono quattro tipi di perline, ognuno dal valore diverso:

Barra delle perline e Serie



Menu di pausa

Premi il pulsante + nello **schermo dell'area** o nello **schermo del livello** per interrompere la partita e visualizzare il **menu di pausa**. Le opzioni disponibili variano a seconda dello schermo precedente.

Schermo dell'area

ARREDA	Modifica l'aspetto di una stanza (vedi pagina 21). Questa opzione è disponibile nelle stanze del residence Piumotto non ancora occupate dai tuoi amici.
MAPPA	Cambia area.
SCATTA FOTO	Fotografa lo schermo dell'area (vedi pagina 24).
ALBUM	Visualizza le foto scattate e inviale alla bacheca Wii (vedi pagina 24).
ESCI	Torna allo schermo del titolo .

Schermo del livello

CONTINUA	Riprendi la partita.
RICOMINCIA	Inizia il livello attuale dal principio.
COMANDI	Visualizza come controllare Kirby. I comandi cambiano se Kirby si trova sott'acqua o ha effettuato una trasformazione.
ESCI	Interrompi il livello attuale e torna allo schermo dell'area .

Barra delle perline e Serie

Raccogli le perline per riempire la barra corrispondente. Man mano che riempi la barra, questa raggiungerà dei traguardi intermedi, che rappresentano la medaglia che otterrai a fine livello se mantenessi quel numero di perline. La Serie indica il numero di perline che hai raccolto consecutivamente senza perderne nessuna. Più questo valore è alto, più perline bonus riceverai a fine livello!



Danni

Quando il tuo personaggio si fa male o cade nel vuoto, perde un certo numero di perline e la Serie torna a zero. La Barra delle perline diminuisce in base al numero di perline perse e potresti scendere al di sotto del valore necessario a ottenere medaglie. In questo caso, correresti il rischio di concludere il livello senza la medaglia desiderata! Le perline perse rimangono sullo schermo per qualche secondo e possono essere così nuovamente raccolte.

NOTA: se cadi nel vuoto, Angelina ti riporterà in salvo! Per maggiori informazioni su Angelina, vedi pagina 11.



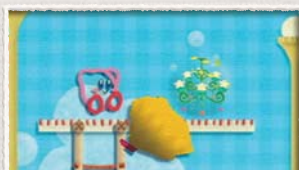
Tesori

Tutti i livelli tranne quelli presieduti dai guardiani nascondono tre tesori. I tesori sono oggetti che puoi usare per arredare le stanze del residence Piumotto o melodie che si sentono nel gioco. Per maggiori informazioni su come arredare, vedi pagina 21.

Ecco come scoprire i tesori!



Tira via una Toppa tesoro...



... e scopri cosa nasconde!

Campane bonus

Dondolati dalla Campana bonus alla fine di ogni livello per completarlo. Potresti vincere delle perline bonus, a seconda del numero di Stelle bonus su cui si ferma la ruota.



Campana bonus

Ruota

Stelle bonus

Le Stelle bonus raccolte nel livello appariranno sulla ruota finale. Se le hai raccolte tutte, avrai ottime possibilità di ricevere un ricco bonus!

Tipi di Stelle bonus



Schermo di fine livello

Quando completi un livello, vengono visualizzati i dati di completamento, fra cui il numero di perline raccolte e il tipo di medaglia ottenuto. Premi il pulsante 2 per tornare allo schermo dell'area.

Dati di completamento

Qui puoi vedere il numero di perline che hai raccolto nel livello appena completato, la tua Serie migliore e i tesori trovati. Se non hai trovato tutti i tesori, verrà visualizzata la sagoma di quelli ancora da scoprire.



Numero totale di perline

Medaglia ottenuta

Ci sono quattro tipi di medaglia. Quella che ti viene assegnata a fine livello dipende dal numero di perline raccolte.

Tipi di medaglia



Toppe dell'area

Quando completi un livello, ottieni una nuova Toppa dell'area. Mentre Kirby sorregge la toppa nello schermo dell'area, premi il pulsante 1 per lanciarla e sbloccare così un nuovo livello! Le Toppe dell'area possono essere lanciate solo nell'area in cui sono state ottenute.

NOTA: se vinci uno scontro con un guardiano raccogliendo un numero alto di perline, otterrai una toppa per sbloccare un livello bonus.

Toppa dell'area



Largo Trapunta

Qui si trovano Piazza Toppa, dove puoi vedere tutto ciò che hai trovato e ottenuto, il residence Piumotto, un negozio di mobili e uno di stoffe.

Negozi

Nei negozi puoi acquistare stoffe, mobili e oggetti per la casa, pagando in perline. Parla con i proprietari dei rispettivi negozi, usa la pulsantiera  per scorrere gli articoli e premi il pulsante 2 per selezionarli. Gli articoli cambiano se esci e rientri nel negozio.



Residence Piumotto

Phil Palazzi, l'amministratore di questo piccolo condominio, darà una stanza a Kirby subito dopo averlo conosciuto. Puoi decorare questa stanza a tuo piacimento, arredandola con gli articoli acquistati nei negozi e con quelli ottenuti nei livelli e nelle sfide. Nel corso del gioco, Phil Palazzi ti chiederà un certo numero di perline per aggiungere dei piani al residence.

NOTA: per maggiori informazioni sul residence Piumotto, vedi le pagine 21 - 23.



Casa di Kirby



Phil Palazzi

Piazza Toppa

Qui potrai informarti sui personaggi incontrati nei vari livelli, vedere le medaglie ottenute, ascoltare le melodie trovate, guardare i filmati già sbloccati e molto altro!

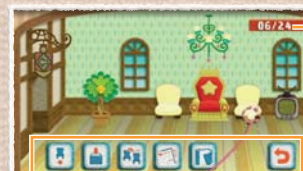


Residence Piumotto

Qui puoi arredare la tua ed altre stanze, per aiutare Phil Palazzi a trovare nuovi inquilini, che poi diventeranno tuoi amici!

Come arredare

Premi il pulsante A in una delle case, punta il telecomando Wii verso lo schermo e premi nuovamente il pulsante A per visualizzare il **menu di arredo**.



Spazio libero

Il numero a destra indica quanti articoli puoi collocare in tutto; il numero a sinistra riporta quanti ne hai già posizionati.

Menu di arredo



Posiziona

Per posizionare gli oggetti, punta il telecomando Wii verso , premi il pulsante A, scegli un articolo e premi nuovamente il pulsante A. Per cambiare la disposizione degli oggetti, punta il telecomando Wii verso un articolo, premi il pulsante A per selezionarlo, spostalo in un altro punto e premi nuovamente il pulsante A per collocarlo.

Oggetti

Se non hai ancora comprato od ottenuto un articolo, viene visualizzata solo la sua sagoma. Non puoi utilizzare gli oggetti di cui non sei in possesso.

Tipi di oggetto

Puoi scegliere fra quattro categorie: Tesori, Mobilio, Suppellettili e Giocattoli.



Gira pagina

Punta il telecomando Wii verso la freccia e premi il pulsante A per girare pagina.

Indietro

Torna allo **schermo di arredo**.



Togli

Per rimuovere un oggetto, selezionalo e poi scegli .

Copia

Per copiare un oggetto già presente nella stanza, seleziona , poi l'oggetto che vuoi copiare, punta il telecomando Wii verso la parte della stanza in cui vuoi copiarlo e premi il pulsante A.

Rivesti

Puoi cambiare la fantasia e il colore di alcuni oggetti, rivestendoli con le stoffe ottenute! Seleziona l'oggetto che vuoi rivestire, trascinalo su  e premi il pulsante 2 per visualizzare lo schermo in basso. Scegli la stoffa che desideri utilizzare e seleziona  per confermare le modifiche apportate. È possibile persino cambiare posizione e dimensioni della stoffa!



Carta da parati

Puoi usare le stoffe che hai ottenuto anche per rivestire le pareti e il pavimento della tua stanza. Seleziona  e scegli la parte da rivestire e la stoffa che intendi utilizzare.

Parte da rivestire

 Parete  Pavimento

Indietro

Quando hai finito di arredare, seleziona , afferra il telecomando Wii alle estremità e premi il pulsante 2.

Nuovi amici

Nel corso del gioco, Phil Palazzi ti chiederà di arredare le stanze vuote del residence Piumotto. Verrà visualizzata la sagoma degli oggetti con cui dovrai arredarle. Puoi anche selezionare  per capire meglio di quali oggetti hai bisogno. Ogni volta che completi l'arredo di una stanza, vi si trasferirà qualcuno. I nuovi inquilini diventeranno tuoi amici!

NOTA: aiuta Phil Palazzi a costruire un altro piano del residence Piumotto e saranno disponibili due nuove stanze!

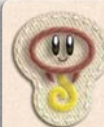


Oggetti richiesti

Arreda così!

Ascolta i tuoi amici!

Parla con i tuoi amici. Ognuno di loro ti proporrà di volta in volta nuove sfide: scegli quale affrontare. Per ogni sfida vinta, riceverai una ricompensa.



Dino

Trova lui e tutti i suoi amici nascosti nel livello!



Gemma

Raccogli il numero di perline richiesto prima dello scadere del tempo!

Schermo della sfida

In alcune sfide, verranno visualizzati ciò che la sfida richiede e il cronometro. Perdi se non rispetti le condizioni di completamento.

Condizioni

A ciascun amico corrisponde un tipo di sfida differente. Per esempio, Gemma ti chiederà sempre di raccogliere un certo numero di perline.



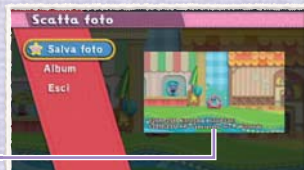
Cronometro

Foto

Accedi al menu di pausa e seleziona **SCATTA FOTO** per fotografare lo schermo dell'area. Le foto possono essere inviate alla bacheca Wii.

Come scattare e salvare le foto

Seleziona **SCATTA FOTO** nel **menu di pausa** per fare una fotografia e visualizzare le opzioni descritte in basso. Puoi salvare un massimo di 10 foto.



La tua foto

SALVA FOTO	Salva la fotografia nell'album. Se l'album è pieno e vuoi salvarne altre, seleziona ALBUM e cancella una o più foto salvate.
ALBUM	Visualizza l'album. Qui puoi osservare le foto salvate, cancellarle o inviarle alla bacheca Wii.
ESCI	Torna allo schermo dell'area . Le foto che non hai salvato andranno perse.

Album

Seleziona **ALBUM** nel **menu di pausa** per osservare le foto salvate, cancellarle o inviarle alla bacheca Wii. Seleziona una foto per visualizzare le opzioni descritte in basso.



BACHECA WII	Invia la foto selezionata alla bacheca Wii. In seguito, potrai mandarla ai tuoi amici! Per maggiori informazioni sulla bacheca Wii, consulta il capitolo "La bacheca Wii" del manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.
ELIMINA FOTO	Cancella la foto selezionata. Le foto cancellate non possono essere recuperate.
ELIMINA TUTTE LE FOTO	Cancella tutte le foto salvate. Le foto cancellate non possono essere recuperate.

Riconoscimenti

DIRECTOR

Kentarō Sei

PLANNING DIRECTOR

Atsushi Kono

PLANNING

Yuichi Abe
Yuta Bundo
Akira Kawase
Yosuke Suda
Takanori Mori
Yudai Shibata
Tomoya Sugiyama
Yasunori Fujimoto

PROGRAMMING DIRECTOR

Hironori Kuraoka

PROGRAMMING

Yuhei Matsuda
Naoya Abe
Yuji Shibata
Yasuhiro Masuoka
Keita Sakunaga
Satoshi Kobayashi
Kazunobu Sameshima
Tomonori Kowari

DESIGN DIRECTOR

Kazumasa Yonetani

DESIGN

Atsuko Ichii
Akiko Izumi
Asami Kawabata
Yoshihiro Hobo
Yuko Ito
Yoshie Nobe
Ayaka Miyazawa
Satoko Ozaki
Sachiko Hara
Megumi Watanabe
Akiko Konagaya
Misako Akaïke
Ayano Otsuka

Yuichi Nakamura
Masaya Okada
Masahiko Toda

MUSIC & SOUND EFFECTS

Tomoya Tomita

PROGRAMMING ADVISOR

Koichi Yagi

VISUAL CONCEPT

Tadanori Tsukawaki

GAME DESIGN CONCEPT

Madoka Yamauchi

ASSISTANT DIRECTOR

Keita Kawaminami

SPECIAL THANKS

Yoshikazu Isono
Mayuko Sato
Manabu Matsumoto
Hiroshi Fujie
Tomohiro Minemura
Masahiro Shiotani

SOUND

Tadashi Ikegami
Jun Ishikawa
Hirokazu Ando

VOICE

Makiko Ohmoto
Tomoko Nakamura
Paul Vaughan
Olivier Deslandes
Wolf Kähler
Massimo Marinoni
Carlos Riera

Side UK
Martin Vaughan
Chris Skrzypek

TECHNICAL SUPPORT

Tomohiro Umeda

DEBUG

NOA Product Testing

EUROPEAN LOCALISATION

LOCALISATION MANAGEMENT

Erkan Kasap
Paul Logue
Micky Auer
Matthew Mawer

LOCALISATION COORDINATION

Barbara Wallace
Amaury Bagnariol

TRANSLATION

Ed Murray
Scot Ritchey
Philip Reuben
Zakir Rahman
Anne-Marie Laperrière
Hélène Bisson-Pelland
Anthony Fouillen
Julien Venault

Frithjof Koepp
Jesko von Werthern

Maurizio Minunni
Giacomo Iacumin

Gema Almoguera
César Pérez
Jónatan Marcos Millán
Miguel Sánchez Esteban

Rika Yamamoto

QUALITY ASSURANCE

Stefania Montagnese

Oliver Bates
Brian Sim
Gurcharn Jeer

Sabrina Jouillat
Jonathan Bolzer
Marie Pinault

Sascha Voß
Christian Keller
Zoran Tasevski

Pasquale Miceli
Marco Maspero
Pietro Bargagli Stoffi

J. Ignacio León López
Diego Ruiz Pomares
Ramón Aguas Ferrero

MANUAL LOCALISATION**ARTWORK PRODUCERS**

Andrea Dopico
Kathrin Bäuning
Kei Udagawa

**PROOFREADING
AND LAYOUT**

Julia Jarocki
Marion Magat
Ana Luz
André Hahn
Jasmina Libonati
Verena Lischka
Jan Muhl
Moni Händschke
Cornelia Bilz
Wojtek Sitarski
George Kamaroudis
Daniel Blasco Marcos

ARTWORK

Tetsuya Notoya
Rieko Kawahara
Yumiko Sano

ARTWORK SUPPORT

Hisayo Osanai
Sachiko Nakamichi
Keiko Uetani

CHARACTER SUPERVISOR

Masanobu Yamamoto

COORDINATION

Emi Watanabe

PRODUCERS

Etsunobu Ebisu
Yoichi Yamamoto
Nobuo Matsumiya

SENIOR PRODUCERS

Shigeharu Umezaki
Masayoshi Tanimura
Hiroshi Sato

GENERAL PRODUCER

Shinya Takahashi

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

**IMPORTANTI INFORMAZIONI SULLA SALUTE E LA SICUREZZA - LEGGI LE SEGUENTI
INFORMAZIONI PRIMA DI USARE UN VIDEOGIOCO O DI FARLO USARE AI TUOI FIGLI****⚠ ATTENZIONE - EPILESSIA**

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti o sequenze visive. Ciò può avvenire guardando la televisione o durante l'uso di videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.

Coloro che hanno sofferto di crisi, perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.

Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. Interrompi immediatamente il gioco e consulta un medico in presenza di sintomi quali: **convulsioni, contrazioni oculari o muscolari, perdita di coscienza, alterazione visiva, movimenti incontrollati o perdita di orientamento.** Per ridurre il rischio di una crisi, segui le seguenti avvertenze per l'uso dei videogiochi:

- Stai il più lontano possibile dallo schermo.
- Usa preferibilmente schermi piccoli.
- Non giocare se avverti stanchezza o se hai bisogno di dormire.
- Gioca sempre in un ambiente ben illuminato.
- Fai sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni ora di gioco.

⚠ ATTENZIONE - AFFATICAMENTO DELLA VISTA E DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso di videogiochi può causare dolori muscolari, articolari, irritazione cutanea e disturbi agli occhi. Segui le seguenti avvertenze per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale, irritazione cutanea o affaticamento della vista:

- Evita di giocare troppo a lungo. Si raccomanda ai genitori di sorvegliare i figli per assicurarsi che non passino troppo tempo a giocare.
- A prescindere da come ti senti, fai sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi, occhi o braccia durante il gioco, oppure se avverti sintomi quali formicolio, intorpidimento, bruciore o irridimento, fai una pausa e riposati per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se continui a soffrire dei sintomi sopradescritti oppure di disturbi di altro tipo durante o dopo il gioco, smetti di giocare e consulta un medico.

⚠ ATTENZIONE - GRAVIDANZA E PATOLOGIE MEDICHE

Le donne in gravidanza e coloro che soffrono di problemi cardiaci, respiratori, dorsali, articolari, ortopedici e di ipertensione arteriosa devono consultare il medico curante prima di usare i videogiochi per la console Wii che possono richiedere uno sforzo fisico. Tale precauzione si estende anche a coloro che per disposizione del proprio medico possono compiere solo limitati sforzi fisici o che soffrono di un disturbo medico che si può acutizzare in caso di sforzo fisico.

Se stai ricevendo cure mediche per lesioni o problemi a dita, mani o braccia, NON usare la funzione rumble del telecomando Wii.

⚠ AVVERTENZA - CHINETOSI (MAL DI MOVIMENTO)

In alcune persone giocare con un videogioco può provocare chinetosi. Smetti di giocare non appena avverti stordimento, nausea, stanchezza, mal di movimento o disturbi simili. Interrompi immediatamente il gioco anche in caso di affaticamento della vista, delle braccia o delle mani o di qualsiasi altro tipo di malessere. Non metterti alla guida e non intraprendere altre attività fisiche fino al miglioramento delle condizioni.

⚠ AVVERTENZA - USA SEMPRE IL LACCETTO PER TELECOMANDO Wii

Si raccomanda di impugnare sempre saldamente il telecomando Wii e, se lo stai usando, il Nunchuk™. Usa sempre il laccetto per evitare che il telecomando venga scagliato accidentalmente e subisca danni o ne causi agli oggetti e alle persone che si trovano nelle vicinanze. Assicurati che ci sia sufficiente spazio fra te e le persone e gli oggetti che si trovano nelle vicinanze quando usi un gioco per Wii. Se ti accorgi di avere le mani sudate o bagnate, interrompi il gioco e asciugale. Il telecomando Wii risponde alle minime sollecitazioni: evita di eseguire movimenti eccessivi, violenti o troppo rapidi e ampie oscillazioni.

PRECAUZIONI PER L'USO DEI DISCHI

Leggi attentamente le linee guida riportate di seguito prima di usare dischi per Wii o per Nintendo GameCube™ con la console Wii. La mancata osservanza di queste linee guida potrebbe provocare danni alla console Wii o ai dischi.

- Per evitare di farti male alle dita, non inserire il disco nella console prendendolo dal foro centrale. Nel maneggiare il disco si raccomanda di afferrarlo per i bordi.
- Non toccare la parte non stampata del disco. Nel maneggiare il disco si raccomanda di afferrarlo per i bordi.
- Non utilizzare dischi che presentano crepe e deformazioni o che hanno subito riparazioni di qualsiasi tipo.
- Nell'inserirlo nella console Wii non incurvare o applicare pressione eccessiva sul disco.
- Non esporre i dischi alla luce diretta del sole o a temperature eccessivamente alte. Evita che siano esposti a umidità, polvere, sporcizia o altri elementi che potrebbero rovinarli.
- Dopo aver utilizzato un disco, riponilo nella custodia per impedire che si graffi, che si sporchi o che riportino danni in generale.
- Non scrivere né applicare adesivi su una qualunque parte dei dischi.
- La console potrebbe non essere in grado di leggere correttamente i dati di gioco contenuti in dischi sporchi o recanti segni di ditte. In caso di necessità, pulisci il disco con un panno morbido di cotone leggermente inumidito (usa solo acqua a questo scopo). Pulisci il disco eseguendo movimenti dal centro all'esterno del disco. Evita movimenti circolari.

PRIMA DI UTILIZZARE LA CONSOLE Wii, I DISCHI O GLI ACCESSORI, LEGGI ANCHE TUTTO IL MANUALE DI ISTRUZIONI DELLA CONSOLE Wii. IL MANUALE È INCLUSO NELLA CONFEZIONE DELLA CONSOLE E CONTIENE ULTERIORI IMPORTANTI INDICAZIONI SULLA SALUTE E LA SICUREZZA.

RVL-RK5P-ITA



Nintendo®

PRINTED IN THE EU